

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

LA GRANDE EVASION sur TI 99/4A

Vous voulez progresser Amervez-vous à découvrir la vigilance de votre gardien et à la fois Vous apprendrez dès que vous aurez enté le programme dans votre Texas

BASIC SIMPLÉ
 100 PRINT "OUI"
 110 PRINT "NON"
 120 PRINT "TANT QUE TU NE SAIS PAS C'EST PAS LE MEILLEUR CHERCHER"
 130 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 140 PRINT "OUI, MAIS SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 150 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 160 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 170 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 180 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 190 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 200 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 210 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 220 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 230 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 240 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 250 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 260 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 270 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 280 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 290 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 300 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"

Guillaume BESSE

EST SOUS VOTRE OMBRE... "ATTENTION ATTENTION AU GÂP"
 200 PRINT "OUI, MAIS SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 210 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 220 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 230 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 240 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 250 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 260 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 270 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 280 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 290 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"
 300 PRINT "SI TU VEUX APPRENDRE, IL FAUT QUE TU COMMENCES PAR LE DEBUT"

ATTENTION POMPEURS!

Jusqu'à présent nous n'avions rien de plusieurs programmes copés sans armes chez nous et, après avoir constaté qu'ils étaient largement "surgés" de programmes déjà parus chez nos confrères, nous les avons paramétrés et simplement mis au panier. Nous ne pouvions malheureusement pas tout voir et, étant dans l'obligation de suivre la totalité de la française européenne et moi-même, plusieurs programmes sont passés à travers les mailles du filet et ont été publiés dans l'hebdo. Les auteurs des programmes originaux se sont faits connaître et il est évident que c'est eux qui toucheront le salaire correspondant à nos publications, les programmes nous aidant nous n'aideront pas un Kopeck, mais en plus se verront accablés devant les infantiles et croyez moi, ce va leur coûter cher ! Mais si y a plus fort un joyeux nolog doit nous en créditer le nom qu'après sa condamnation, il largement dépasse les bornes Surtout bien l'histoire de Monsieur Pompeur, il achète "Jeux et Stratégies" - l'excellente revue de notre confrère EXCELSIOR - il y trouve deux logiciels originaux, à les top qui son ordinarier

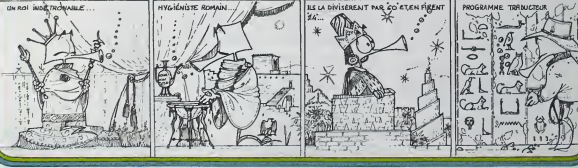
et, constatant leur excellente qualité, il les amove à l'hebdo qui les publie dans ses colonnes. Pour cette opération il signe un engagement avec le bulletin de participation par lequel il certifie que son programme n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant - Le malin que l'on passe dire c'est qu'il ne fait pas grand case de sa parole et de sa signature il va avoir de méchants ennuis grâce à cette fois intelligente opération Et ce n'est pas fin ! Les responsables des "HebdoGiciel Software" ont regardé les programmes de Monsieur Pompeur sur d'autres bons programmes... Les programmes par SHIFT ont été envoyés, convainquant Monsieur Pompeur et lui propose un contrat pour diffuser ce logiciel Monsieur Pompeur, sans complexe et totalement rassuré, a signé ce contrat qui atteste l'originalité du programme copié. Et là, c'est commencé du vol ! Monsieur Pompeur, par ses menaces, ses fautes déclarations et sa belle ruse de sa retrouver devant une juridiction pénale et d'être apprécié la parole humide des cochons français ! Quant au soit que Monsieur Pompeur n'a plus 18 ans, on peut dire qu'il est plutôt mal parti. Alors, par pitié, pompeurs de toute sorte et de tout scrabi, STOP, ce n'est tout de même pas si compliqué d'écrire un programme sans plier les listings et les idées des autres !

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE. (Règlement en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. DRAGON. HEWLETT PACKARD HP 41. MULTITECH MP - F II. ORIC 1. SHARP MZ, PC 1251, PC 1500. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07

HIPPORÉUS trouvez l'expression qui se cache dans la BD de l'hippocampe. Décomposez en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" à éviderment un rapport avec l'informaticque (solution en page intérieure)



BACK JACK

SPECTRUM

Ce jeu comporte 52 cartes. Chaque carte a une valeur:
J:VALET 2 Q:DAME 3 K:ROI 4 A:AS 11

les autres cartes ayant la valeur de leur chiffre.
Le but du jeu est d'égalier ou d'approcher le plus possible le chiffre 21, en additionnant la valeur de chaque carte que l'on a tiré.
Le joueur et le Spectrum misent chacun leur tour, les mises sont égales.

Celui qui égale ou approche le plus 21, gagne sa mise en cas de fautive.

En cas d'égalité de points ou dépassement de 21 par les deux, chacun reprend sa mise.

En cas de dépassement de 21 par le Spectrum ou le joueur, la mise revient au joueur ou au spectrum.

Frédéric PRODEO

Mode d'emploi:
Si le joueur pense que le total de ses cartes est assez élevé, il ne demande plus de carte (pass ?)
N'oubliez pas:
Quand le crédit (qui est de 100 au départ) est à 0, la partie est terminée.
Chaque carte mise, on peut atteindre ou appuyer sur la touche enter pour faire apparaître la nouvelle donne

```

10 PRINT "*****"
20 PRINT "*****"
30 PRINT "*****"
40 PRINT "*****"
50 PRINT "*****"
60 PRINT "*****"
70 PRINT "*****"
80 PRINT "*****"
90 PRINT "*****"
100 PRINT "*****"
110 PRINT "*****"
120 PRINT "*****"
130 PRINT "*****"
140 PRINT "*****"
150 PRINT "*****"
160 PRINT "*****"
170 PRINT "*****"
180 PRINT "*****"
190 PRINT "*****"
200 PRINT "*****"
210 PRINT "*****"
220 PRINT "*****"
230 PRINT "*****"
240 PRINT "*****"
250 PRINT "*****"
260 PRINT "*****"
270 PRINT "*****"
280 PRINT "*****"
290 PRINT "*****"
300 PRINT "*****"
310 PRINT "*****"
320 PRINT "*****"
330 PRINT "*****"
340 PRINT "*****"
350 PRINT "*****"
360 PRINT "*****"
370 PRINT "*****"
380 PRINT "*****"
390 PRINT "*****"
400 PRINT "*****"
410 PRINT "*****"
420 PRINT "*****"
430 PRINT "*****"
440 PRINT "*****"
450 PRINT "*****"
460 PRINT "*****"
470 PRINT "*****"
480 PRINT "*****"
490 PRINT "*****"
500 PRINT "*****"
510 PRINT "*****"
520 PRINT "*****"
530 PRINT "*****"
540 PRINT "*****"
550 PRINT "*****"
560 PRINT "*****"
570 PRINT "*****"
580 PRINT "*****"
590 PRINT "*****"
600 PRINT "*****"
610 PRINT "*****"
620 PRINT "*****"
630 PRINT "*****"
640 PRINT "*****"
650 PRINT "*****"
660 PRINT "*****"
670 PRINT "*****"
680 PRINT "*****"
690 PRINT "*****"
700 PRINT "*****"
710 PRINT "*****"
720 PRINT "*****"
730 PRINT "*****"
740 PRINT "*****"
750 PRINT "*****"
760 PRINT "*****"
770 PRINT "*****"
780 PRINT "*****"
790 PRINT "*****"
800 PRINT "*****"
810 PRINT "*****"
820 PRINT "*****"
830 PRINT "*****"
840 PRINT "*****"
850 PRINT "*****"
860 PRINT "*****"
870 PRINT "*****"
880 PRINT "*****"
890 PRINT "*****"
900 PRINT "*****"
910 PRINT "*****"
920 PRINT "*****"
930 PRINT "*****"
940 PRINT "*****"
950 PRINT "*****"
960 PRINT "*****"
970 PRINT "*****"
980 PRINT "*****"
990 PRINT "*****"

```



3D

Vous venez d'être jeté dans un labyrinthe à côté duquel celui de Dédale est d'une simplicité enfantine. Vous disposez d'une heure pour trouver la clé et la sortir, sinon...

Enfin, prenez votre courage à deux mains et vos jambes à votre cou pour parcourir quelques uns des 500 pièces que compte la construction.
Mode d'emploi (complet) dans le programme.

Lilian JOUAUD



107

```

10 PRINT "*****"
20 PRINT "*****"
30 PRINT "*****"
40 PRINT "*****"
50 PRINT "*****"
60 PRINT "*****"
70 PRINT "*****"
80 PRINT "*****"
90 PRINT "*****"
100 PRINT "*****"
110 PRINT "*****"
120 PRINT "*****"
130 PRINT "*****"
140 PRINT "*****"
150 PRINT "*****"
160 PRINT "*****"
170 PRINT "*****"
180 PRINT "*****"
190 PRINT "*****"
200 PRINT "*****"
210 PRINT "*****"
220 PRINT "*****"
230 PRINT "*****"
240 PRINT "*****"
250 PRINT "*****"
260 PRINT "*****"
270 PRINT "*****"
280 PRINT "*****"
290 PRINT "*****"
300 PRINT "*****"
310 PRINT "*****"
320 PRINT "*****"
330 PRINT "*****"
340 PRINT "*****"
350 PRINT "*****"
360 PRINT "*****"
370 PRINT "*****"
380 PRINT "*****"
390 PRINT "*****"
400 PRINT "*****"
410 PRINT "*****"
420 PRINT "*****"
430 PRINT "*****"
440 PRINT "*****"
450 PRINT "*****"
460 PRINT "*****"
470 PRINT "*****"
480 PRINT "*****"
490 PRINT "*****"
500 PRINT "*****"
510 PRINT "*****"
520 PRINT "*****"
530 PRINT "*****"
540 PRINT "*****"
550 PRINT "*****"
560 PRINT "*****"
570 PRINT "*****"
580 PRINT "*****"
590 PRINT "*****"
600 PRINT "*****"
610 PRINT "*****"
620 PRINT "*****"
630 PRINT "*****"
640 PRINT "*****"
650 PRINT "*****"
660 PRINT "*****"
670 PRINT "*****"
680 PRINT "*****"
690 PRINT "*****"
700 PRINT "*****"
710 PRINT "*****"
720 PRINT "*****"
730 PRINT "*****"
740 PRINT "*****"
750 PRINT "*****"
760 PRINT "*****"
770 PRINT "*****"
780 PRINT "*****"
790 PRINT "*****"
800 PRINT "*****"
810 PRINT "*****"
820 PRINT "*****"
830 PRINT "*****"
840 PRINT "*****"
850 PRINT "*****"
860 PRINT "*****"
870 PRINT "*****"
880 PRINT "*****"
890 PRINT "*****"
900 PRINT "*****"
910 PRINT "*****"
920 PRINT "*****"
930 PRINT "*****"
940 PRINT "*****"
950 PRINT "*****"
960 PRINT "*****"
970 PRINT "*****"
980 PRINT "*****"
990 PRINT "*****"

```

```

1000 IF P<=1 THEN GOTO 1100
1100 PRINT "*****"
1200 PRINT "*****"
1300 PRINT "*****"
1400 PRINT "*****"
1500 PRINT "*****"
1600 PRINT "*****"
1700 PRINT "*****"
1800 PRINT "*****"
1900 PRINT "*****"
2000 PRINT "*****"
2100 PRINT "*****"
2200 PRINT "*****"
2300 PRINT "*****"
2400 PRINT "*****"
2500 PRINT "*****"
2600 PRINT "*****"
2700 PRINT "*****"
2800 PRINT "*****"
2900 PRINT "*****"
3000 PRINT "*****"
3100 PRINT "*****"
3200 PRINT "*****"
3300 PRINT "*****"
3400 PRINT "*****"
3500 PRINT "*****"
3600 PRINT "*****"
3700 PRINT "*****"
3800 PRINT "*****"
3900 PRINT "*****"
4000 PRINT "*****"
4100 PRINT "*****"
4200 PRINT "*****"
4300 PRINT "*****"
4400 PRINT "*****"
4500 PRINT "*****"
4600 PRINT "*****"
4700 PRINT "*****"
4800 PRINT "*****"
4900 PRINT "*****"
5000 PRINT "*****"
5100 PRINT "*****"
5200 PRINT "*****"
5300 PRINT "*****"
5400 PRINT "*****"
5500 PRINT "*****"
5600 PRINT "*****"
5700 PRINT "*****"
5800 PRINT "*****"
5900 PRINT "*****"
6000 PRINT "*****"
6100 PRINT "*****"
6200 PRINT "*****"
6300 PRINT "*****"
6400 PRINT "*****"
6500 PRINT "*****"
6600 PRINT "*****"
6700 PRINT "*****"
6800 PRINT "*****"
6900 PRINT "*****"
7000 PRINT "*****"
7100 PRINT "*****"
7200 PRINT "*****"
7300 PRINT "*****"
7400 PRINT "*****"
7500 PRINT "*****"
7600 PRINT "*****"
7700 PRINT "*****"
7800 PRINT "*****"
7900 PRINT "*****"
8000 PRINT "*****"
8100 PRINT "*****"
8200 PRINT "*****"
8300 PRINT "*****"
8400 PRINT "*****"
8500 PRINT "*****"
8600 PRINT "*****"
8700 PRINT "*****"
8800 PRINT "*****"
8900 PRINT "*****"
9000 PRINT "*****"
9100 PRINT "*****"
9200 PRINT "*****"
9300 PRINT "*****"
9400 PRINT "*****"
9500 PRINT "*****"
9600 PRINT "*****"
9700 PRINT "*****"
9800 PRINT "*****"
9900 PRINT "*****"

```

```

20,7411LINE-(107,7411LINE-(107,140)
3000 IF P<=1 THEN GOTO 1100
3100 PRINT "*****"
3200 PRINT "*****"
3300 PRINT "*****"
3400 PRINT "*****"
3500 PRINT "*****"
3600 PRINT "*****"
3700 PRINT "*****"
3800 PRINT "*****"
3900 PRINT "*****"
4000 PRINT "*****"
4100 PRINT "*****"
4200 PRINT "*****"
4300 PRINT "*****"
4400 PRINT "*****"
4500 PRINT "*****"
4600 PRINT "*****"
4700 PRINT "*****"
4800 PRINT "*****"
4900 PRINT "*****"
5000 PRINT "*****"
5100 PRINT "*****"
5200 PRINT "*****"
5300 PRINT "*****"
5400 PRINT "*****"
5500 PRINT "*****"
5600 PRINT "*****"
5700 PRINT "*****"
5800 PRINT "*****"
5900 PRINT "*****"
6000 PRINT "*****"
6100 PRINT "*****"
6200 PRINT "*****"
6300 PRINT "*****"
6400 PRINT "*****"
6500 PRINT "*****"
6600 PRINT "*****"
6700 PRINT "*****"
6800 PRINT "*****"
6900 PRINT "*****"
7000 PRINT "*****"
7100 PRINT "*****"
7200 PRINT "*****"
7300 PRINT "*****"
7400 PRINT "*****"
7500 PRINT "*****"
7600 PRINT "*****"
7700 PRINT "*****"
7800 PRINT "*****"
7900 PRINT "*****"
8000 PRINT "*****"
8100 PRINT "*****"
8200 PRINT "*****"
8300 PRINT "*****"
8400 PRINT "*****"
8500 PRINT "*****"
8600 PRINT "*****"
8700 PRINT "*****"
8800 PRINT "*****"
8900 PRINT "*****"
9000 PRINT "*****"
9100 PRINT "*****"
9200 PRINT "*****"
9300 PRINT "*****"
9400 PRINT "*****"
9500 PRINT "*****"
9600 PRINT "*****"
9700 PRINT "*****"
9800 PRINT "*****"
9900 PRINT "*****"

```

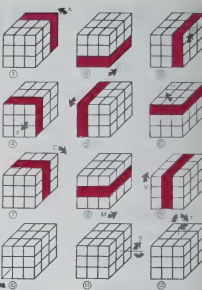

DRAGON'S BARS

Voici une nouvelle version d'un jeu désormais classique : lire-vous plus vite à taper les rotations au clavier qu'à manipuler le cube directement?

Bruno CARTON

- 1) Début du programme
- 2) Affiche l'adresse et l'heure initiale qu'affiche pendant que la machine tourne le cube (rotation @ secondes). Alors sont représentés les huit cubes d'examen du cube (R @ et T)
- 3) Affiche l'adresse du cube d'attente après que le message "total" a été tapé (pour la code de rotation à effectuer)
- 4) Message d'attente fonctionnant sans utilisation de la touche X
- 5) Réception de la commande X qui permet de stopper l'exécution du programme / fait répéter O ou N plus appuyer sur la touche X
- 6) Message à l'écran après avoir fait tourner la face arrière en amenant le haut vers la gauche (fig 1)
- 7) Message à l'écran après avoir fait tourner la face inverse de A (fig 1)
- 8) Message à l'écran après avoir fait tourner la face du bas en amenant l'avant vers la face droite (fig 2)
- 9) Message à l'écran après avoir fait tourner la face de B (fig 2)
- 10) Message à l'écran après avoir fait tourner la face droite en amenant le haut vers la face droite vers l'avant (fig 3)
- 11) Message à l'écran après avoir fait tourner la face droite en amenant le haut vers la face droite (fig 3)
- 12) Message à l'écran après avoir fait tourner la face avant du cube en amenant le haut vers la droite (fig 4)
- 13) Message à l'écran après avoir fait tourner la face avant du cube en amenant le haut vers la droite (fig 4)
- 14) Message à l'écran après avoir fait tourner la face gauche du cube en amenant le haut vers la gauche (fig 5)

- 15) G fait tourner la face gauche du cube en sens inverse de G (fig 5)
- 16) H désigne la face du haut. Fait tourner cette face de manière à amener la face droite vers l'avant (fig 6)
- 17) H fait tourner la face du haut en sens inverse de H (fig 6)
- 18) C désigne les centres situés en haut, à droite, en bas et à gauche. Fait tourner ces centres vers la droite (fig 7)
- 19) C fait tourner les centres en sens inverse de C (fig 7)
- 20) M désigne les métaux du cube. Fait tourner ces centres vers la droite (fig 8)
- 21) M fait tourner les métaux en sens inverse de M (fig 8)
- 22) V désigne les centres verticaux. Fait tourner ces centres verticaux vers le haut (fig 9)
- 23) V fait tourner les centres verticaux en sens inverse de V (fig 9)
- 24) R n'effectue pas de rotation de face, mais permet l'examen du cube en le retournant (fig 10)
- 25) R identique à R, mais en sens inverse (fig 10)
- 26) S. Copme R n'effectue pas de rotation, sert uniquement à examiner le cube (fig 11)
- 27) S obtient à S, mais en sens inverse (fig 11)
- 28) T. Cette rotation est également une rotation d'examen du cube. Elle est faite proster dans le sens des aiguilles d'une montre (fig 12) 24) + T fait la même chose que T, mais en sens inverse (fig 12)
- 29) X fait utiliser cette touche pour arrêter l'exécution du programme. Dans ce cas un message à l'écran "no-err" vous quitter (O/N) Cela permet à l'utilisateur de continuer son dur travail si à appuyé par inadvertance sur la touche X
- 30) Y fait utiliser cette touche pour arrêter l'utilisateur alors affiché Record actuel (mm. 56) Ou du menu



```

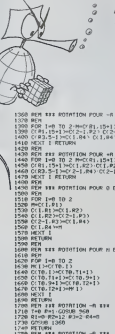
100 GOTO 100
110 PRINT "DRAGON'S BARS"
120 PRINT "BRUNO CARTON"
130 PRINT "VER. 1.0"
140 PRINT "MARS 1988"
150 PRINT "MARS 1988"
160 PRINT "MARS 1988"
170 PRINT "MARS 1988"
180 PRINT "MARS 1988"
190 PRINT "MARS 1988"
200 PRINT "MARS 1988"
210 PRINT "MARS 1988"
220 PRINT "MARS 1988"
230 PRINT "MARS 1988"
240 PRINT "MARS 1988"
250 PRINT "MARS 1988"
260 PRINT "MARS 1988"
270 PRINT "MARS 1988"
280 PRINT "MARS 1988"
290 PRINT "MARS 1988"
300 PRINT "MARS 1988"
310 PRINT "MARS 1988"
320 PRINT "MARS 1988"
330 PRINT "MARS 1988"
340 PRINT "MARS 1988"
350 PRINT "MARS 1988"
360 PRINT "MARS 1988"
370 PRINT "MARS 1988"
380 PRINT "MARS 1988"
390 PRINT "MARS 1988"
400 PRINT "MARS 1988"
410 PRINT "MARS 1988"
420 PRINT "MARS 1988"
430 PRINT "MARS 1988"
440 PRINT "MARS 1988"
450 PRINT "MARS 1988"
460 PRINT "MARS 1988"
470 PRINT "MARS 1988"
480 PRINT "MARS 1988"
490 PRINT "MARS 1988"
500 PRINT "MARS 1988"
510 PRINT "MARS 1988"
520 PRINT "MARS 1988"
530 PRINT "MARS 1988"
540 PRINT "MARS 1988"
550 PRINT "MARS 1988"
560 PRINT "MARS 1988"
570 PRINT "MARS 1988"
580 PRINT "MARS 1988"
590 PRINT "MARS 1988"
600 PRINT "MARS 1988"
610 PRINT "MARS 1988"
620 PRINT "MARS 1988"
630 PRINT "MARS 1988"
640 PRINT "MARS 1988"
650 PRINT "MARS 1988"
660 PRINT "MARS 1988"
670 PRINT "MARS 1988"
680 PRINT "MARS 1988"
690 PRINT "MARS 1988"
700 PRINT "MARS 1988"
710 PRINT "MARS 1988"
720 PRINT "MARS 1988"
730 PRINT "MARS 1988"
740 PRINT "MARS 1988"
750 PRINT "MARS 1988"
760 PRINT "MARS 1988"
770 PRINT "MARS 1988"
780 PRINT "MARS 1988"
790 PRINT "MARS 1988"
800 PRINT "MARS 1988"
810 PRINT "MARS 1988"
820 PRINT "MARS 1988"
830 PRINT "MARS 1988"
840 PRINT "MARS 1988"
850 PRINT "MARS 1988"
860 PRINT "MARS 1988"
870 PRINT "MARS 1988"
880 PRINT "MARS 1988"
890 PRINT "MARS 1988"
900 PRINT "MARS 1988"
910 PRINT "MARS 1988"
920 PRINT "MARS 1988"
930 PRINT "MARS 1988"
940 PRINT "MARS 1988"
950 PRINT "MARS 1988"
960 PRINT "MARS 1988"
970 PRINT "MARS 1988"
980 PRINT "MARS 1988"
990 PRINT "MARS 1988"

```

```

DRAGON 32
2270 TEND TIME=TIME
2280 GOTO 1000
2290 PRINT "MARS 1988"
2300 PRINT "MARS 1988"
2310 PRINT "MARS 1988"
2320 PRINT "MARS 1988"
2330 PRINT "MARS 1988"
2340 PRINT "MARS 1988"
2350 PRINT "MARS 1988"
2360 PRINT "MARS 1988"
2370 PRINT "MARS 1988"
2380 PRINT "MARS 1988"
2390 PRINT "MARS 1988"
2400 PRINT "MARS 1988"
2410 PRINT "MARS 1988"
2420 PRINT "MARS 1988"
2430 PRINT "MARS 1988"
2440 PRINT "MARS 1988"
2450 PRINT "MARS 1988"
2460 PRINT "MARS 1988"
2470 PRINT "MARS 1988"
2480 PRINT "MARS 1988"
2490 PRINT "MARS 1988"
2500 PRINT "MARS 1988"
2510 PRINT "MARS 1988"
2520 PRINT "MARS 1988"
2530 PRINT "MARS 1988"
2540 PRINT "MARS 1988"
2550 PRINT "MARS 1988"
2560 PRINT "MARS 1988"
2570 PRINT "MARS 1988"
2580 PRINT "MARS 1988"
2590 PRINT "MARS 1988"
2600 PRINT "MARS 1988"
2610 PRINT "MARS 1988"
2620 PRINT "MARS 1988"
2630 PRINT "MARS 1988"
2640 PRINT "MARS 1988"
2650 PRINT "MARS 1988"
2660 PRINT "MARS 1988"
2670 PRINT "MARS 1988"
2680 PRINT "MARS 1988"
2690 PRINT "MARS 1988"
2700 PRINT "MARS 1988"
2710 PRINT "MARS 1988"
2720 PRINT "MARS 1988"
2730 PRINT "MARS 1988"
2740 PRINT "MARS 1988"
2750 PRINT "MARS 1988"
2760 PRINT "MARS 1988"
2770 PRINT "MARS 1988"
2780 PRINT "MARS 1988"
2790 PRINT "MARS 1988"
2800 PRINT "MARS 1988"
2810 PRINT "MARS 1988"
2820 PRINT "MARS 1988"
2830 PRINT "MARS 1988"
2840 PRINT "MARS 1988"
2850 PRINT "MARS 1988"
2860 PRINT "MARS 1988"
2870 PRINT "MARS 1988"
2880 PRINT "MARS 1988"
2890 PRINT "MARS 1988"
2900 PRINT "MARS 1988"
2910 PRINT "MARS 1988"
2920 PRINT "MARS 1988"
2930 PRINT "MARS 1988"
2940 PRINT "MARS 1988"
2950 PRINT "MARS 1988"
2960 PRINT "MARS 1988"
2970 PRINT "MARS 1988"
2980 PRINT "MARS 1988"
2990 PRINT "MARS 1988"

```



DEUX DES MEILLEURS LOGICIELS EXPERIMENTALS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : tous organisateurs un concours mensuel tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes qui vous aident nous envoie ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL, n'étant venant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, on ne vous spécialistes nous être comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'évaluation de ce programme. Bonne chance !

Règlement

ART 1 HEBDOGICIEL, organisme de liaison mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en 8,7 ou décimale accompagnant un bon de participation dûment coupé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après le clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître Jeanne Laine, 1 rue des Hautes 75001 Paris, à HEBDOGICIEL, se réservant le droit d'interpréter à tout moment le présent concours en évitant les lecteurs un mois avant.

ART 9 La participation au concours implique l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal Foy - 75008 PARIS

Il sera décidé gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Il sera décidé gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

| | |
|-------------------------|------------|
| Nom | Profession |
| Prénom | |
| Adresse | |
| N° téléphone | |
| Nom du programme | |
| Nom du matériel utilisé | |

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL, à le publier et rémunérer sur les pages publiques sera de 1000 francs par page (un programme occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliant donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOULAINENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, mode d'emploi, logiciels et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en indiquant sur votre Bon de Participation
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé et

destiné. Nous pourrions ainsi ne pas forcément les lister, une fois sortis de l'imprimante.

- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et a des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).
- Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement", "programmes" spécifiez sur enveloppes l'objet de votre courrier.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes émbrées, mettez simplement les timbres joints à votre envoi.

- Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.
- Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIRTHYTHES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE MAUX, CALCIERS, STARLINE, NAUWLE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MURKYS SAMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

LA REGLE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN DUVRAGE A CHOISIR DANS SON VRAI LIBRAIRIE (EDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, P.S.I., SHIFF, SYBEX).

SOUHAITEZ RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS DANS 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHEQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "AUTOUR DE LA BOUCLE" de JANICK TAILLANDIER.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL
Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR QUIRELLÉ
Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER des éditions CAGIRE
Eric MATHIAU pour MISSILE sur HP41



GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL :
Stéphane CALLEGARI pour BRAIN sur ORIC
J.P. DUBOIS pour DEUS sur APPLE II
P. BOUQUET pour BOMBER sur CASHO
CARCHAMBAULT pour NIBBLER sur COMMODORE 64
P.H. BERSANI pour INDIEN sur VIC 20
Luc MARTINELLI pour CARACTERES sur SPECTRUM
Eric MATHIAU pour MISSILE sur HP 41
Emmanuel GUILLORY pour FUTE sur MPF II
M.DOUZE pour COMBAT DE CHARS sur PC 1211
V.VON LUNEN pour SCRABBLE sur PC1500
YVES BURGALIERES pour STAR WAR sur CANON X07
Francis PEIGNIER pour COURSE AUTOMOBILE sur M280
Lionel BECKER pour MINES sur ZX81
J.F. DE LIGNONDES pour TRANSAT sur TRS 80
J.M.DOBBS pour BOMBER sur T199/4 Basic Simple
Ph.PAIR pour SAUVETAGE sur T199/4 Basic Etendu
M.HUMBLEOT pour ANNUAIRE sur T07.

Suite de la page 7

CANON X-07

332 PRINT USER#(11)A10B0100-0070 330
334 FOR #41 TO #1000 L#1 TO #LPRINT USER#0
#P#(1)PRINT L
335 UNPRINTING TAB(1)PRINT X
337 PRINT#1,0
338 END IF
339 IF #41 AND #41 THEN #41
340 IF #41 AND #41 THEN #41
341 IF #41 AND #41 THEN #41
342 IF #41 AND #41 THEN #41
343 IF #41 AND #41 THEN #41
344 IF #41 AND #41 THEN #41
345 IF #41 AND #41 THEN #41
346 IF #41 AND #41 THEN #41
347 IF #41 AND #41 THEN #41
348 IF #41 AND #41 THEN #41
349 IF #41 AND #41 THEN #41
350 IF #41 AND #41 THEN #41
351 IF #41 AND #41 THEN #41
352 IF #41 AND #41 THEN #41
353 IF #41 AND #41 THEN #41
354 IF #41 AND #41 THEN #41
355 IF #41 AND #41 THEN #41
356 IF #41 AND #41 THEN #41
357 IF #41 AND #41 THEN #41
358 IF #41 AND #41 THEN #41
359 IF #41 AND #41 THEN #41
360 IF #41 AND #41 THEN #41
361 IF #41 AND #41 THEN #41
362 IF #41 AND #41 THEN #41
363 IF #41 AND #41 THEN #41
364 IF #41 AND #41 THEN #41
365 IF #41 AND #41 THEN #41
366 IF #41 AND #41 THEN #41
367 IF #41 AND #41 THEN #41
368 IF #41 AND #41 THEN #41
369 IF #41 AND #41 THEN #41
370 IF #41 AND #41 THEN #41
371 IF #41 AND #41 THEN #41
372 IF #41 AND #41 THEN #41
373 IF #41 AND #41 THEN #41
374 IF #41 AND #41 THEN #41
375 IF #41 AND #41 THEN #41
376 IF #41 AND #41 THEN #41
377 IF #41 AND #41 THEN #41
378 IF #41 AND #41 THEN #41
379 IF #41 AND #41 THEN #41
380 IF #41 AND #41 THEN #41
381 IF #41 AND #41 THEN #41
382 IF #41 AND #41 THEN #41
383 IF #41 AND #41 THEN #41
384 IF #41 AND #41 THEN #41
385 IF #41 AND #41 THEN #41
386 IF #41 AND #41 THEN #41
387 IF #41 AND #41 THEN #41
388 IF #41 AND #41 THEN #41
389 IF #41 AND #41 THEN #41
390 IF #41 AND #41 THEN #41
391 IF #41 AND #41 THEN #41
392 IF #41 AND #41 THEN #41
393 IF #41 AND #41 THEN #41
394 IF #41 AND #41 THEN #41
395 IF #41 AND #41 THEN #41
396 IF #41 AND #41 THEN #41
397 IF #41 AND #41 THEN #41
398 IF #41 AND #41 THEN #41
399 IF #41 AND #41 THEN #41
400 IF #41 AND #41 THEN #41
401 IF #41 AND #41 THEN #41
402 IF #41 AND #41 THEN #41
403 IF #41 AND #41 THEN #41
404 IF #41 AND #41 THEN #41
405 IF #41 AND #41 THEN #41
406 IF #41 AND #41 THEN #41
407 IF #41 AND #41 THEN #41
408 IF #41 AND #41 THEN #41
409 IF #41 AND #41 THEN #41
410 IF #41 AND #41 THEN #41
411 IF #41 AND #41 THEN #41
412 IF #41 AND #41 THEN #41
413 IF #41 AND #41 THEN #41
414 IF #41 AND #41 THEN #41
415 IF #41 AND #41 THEN #41
416 IF #41 AND #41 THEN #41
417 IF #41 AND #41 THEN #41
418 IF #41 AND #41 THEN #41
419 IF #41 AND #41 THEN #41
420 IF #41 AND #41 THEN #41
421 IF #41 AND #41 THEN #41
422 IF #41 AND #41 THEN #41
423 IF #41 AND #41 THEN #41
424 IF #41 AND #41 THEN #41
425 IF #41 AND #41 THEN #41
426 IF #41 AND #41 THEN #41
427 IF #41 AND #41 THEN #41
428 IF #41 AND #41 THEN #41
429 IF #41 AND #41 THEN #41
430 IF #41 AND #41 THEN #41
431 IF #41 AND #41 THEN #41
432 IF #41 AND #41 THEN #41
433 IF #41 AND #41 THEN #41
434 IF #41 AND #41 THEN #41
435 IF #41 AND #41 THEN #41
436 IF #41 AND #41 THEN #41
437 IF #41 AND #41 THEN #41
438 IF #41 AND #41 THEN #41
439 IF #41 AND #41 THEN #41
440 IF #41 AND #41 THEN #41
441 IF #41 AND #41 THEN #41
442 IF #41 AND #41 THEN #41
443 IF #41 AND #41 THEN #41
444 IF #41 AND #41 THEN #41
445 IF #41 AND #41 THEN #41
446 IF #41 AND #41 THEN #41
447 IF #41 AND #41 THEN #41
448 IF #41 AND #41 THEN #41
449 IF #41 AND #41 THEN #41
450 IF #41 AND #41 THEN #41
451 IF #41 AND #41 THEN #41
452 IF #41 AND #41 THEN #41
453 IF #41 AND #41 THEN #41
454 IF #41 AND #41 THEN #41
455 IF #41 AND #41 THEN #41
456 IF #41 AND #41 THEN #41
457 IF #41 AND #41 THEN #41
458 IF #41 AND #41 THEN #41
459 IF #41 AND #41 THEN #41
460 IF #41 AND #41 THEN #41
461 IF #41 AND #41 THEN #41
462 IF #41 AND #41 THEN #41
463 IF #41 AND #41 THEN #41
464 IF #41 AND #41 THEN #41
465 IF #41 AND #41 THEN #41
466 IF #41 AND #41 THEN #41
467 IF #41 AND #41 THEN #41
468 IF #41 AND #41 THEN #41
469 IF #41 AND #41 THEN #41
470 IF #41 AND #41 THEN #41
471 IF #41 AND #41 THEN #41
472 IF #41 AND #41 THEN #41
473 IF #41 AND #41 THEN #41
474 IF #41 AND #41 THEN #41
475 IF #41 AND #41 THEN #41
476 IF #41 AND #41 THEN #41
477 IF #41 AND #41 THEN #41
478 IF #41 AND #41 THEN #41
479 IF #41 AND #41 THEN #41
480 IF #41 AND #41 THEN #41
481 IF #41 AND #41 THEN #41
482 IF #41 AND #41 THEN #41
483 IF #41 AND #41 THEN #41
484 IF #41 AND #41 THEN #41
485 IF #41 AND #41 THEN #41
486 IF #41 AND #41 THEN #41
487 IF #41 AND #41 THEN #41
488 IF #41 AND #41 THEN #41
489 IF #41 AND #41 THEN #41
490 IF #41 AND #41 THEN #41
491 IF #41 AND #41 THEN #41
492 IF #41 AND #41 THEN #41
493 IF #41 AND #41 THEN #41
494 IF #41 AND #41 THEN #41
495 IF #41 AND #41 THEN #41
496 IF #41 AND #41 THEN #41
497 IF #41 AND #41 THEN #41
498 IF #41 AND #41 THEN #41
499 IF #41 AND #41 THEN #41
500 IF #41 AND #41 THEN #41



DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

HEBDOGICIEL
SOFTWARE

logiciels

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels et jeu vidéo disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et exhaustive et il est évident que nous y aurons sûrement répertorié des programmes que nous n'avons pas évalués. Nous recommandons de vous procurer les programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons essayé d'être le plus objectif possible et, pour nous aider à l'équilibre, nous proposons plusieurs logiciels - qui bénéficient en outre d'une ramure de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser le prix des logiciels pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !

SOFT-PARADE

PARKER

Les ordinateurs sont très en vogue et de plus en plus nombreux. Mais pour profiter de ces ordinateurs, il faut d'abord acheter un logiciel. C'est pourquoi nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et exhaustive et il est évident que nous y aurons sûrement répertorié des programmes que nous n'avons pas évalués. Nous recommandons de vous procurer les programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons essayé d'être le plus objectif possible et, pour nous aider à l'équilibre, nous proposons plusieurs logiciels - qui bénéficient en outre d'une ramure de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser le prix des logiciels pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !

THE SIM (en 2 Disquettes)

THE SIM (en 2 Disquettes)

THE SIM (en 2 Disquettes)

THE SIM (en 2 Disquettes)

THE SIM (en 2 Disquettes)

THE SIM (en 2 Disquettes)

| LOGICIEL | EDITÉUR | RAM | PRIX | RAM |
|--------------|---------|-----|------|-----|
| 1. APPLE II | | | | |
| 1. APPLE II | | | | |
| 2. APPLE II | | | | |
| 3. APPLE II | | | | |
| 4. APPLE II | | | | |
| 5. APPLE II | | | | |
| 6. APPLE II | | | | |
| 7. APPLE II | | | | |
| 8. APPLE II | | | | |
| 9. APPLE II | | | | |
| 10. APPLE II | | | | |
| 11. APPLE II | | | | |
| 12. APPLE II | | | | |
| 13. APPLE II | | | | |
| 14. APPLE II | | | | |
| 15. APPLE II | | | | |
| 16. APPLE II | | | | |
| 17. APPLE II | | | | |
| 18. APPLE II | | | | |
| 19. APPLE II | | | | |
| 20. APPLE II | | | | |

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

| LOGICIEL | EDITÉUR | RAM | PRIX | RAM |
|--------------|---------|-----|------|-----|
| 21. APPLE II | | | | |
| 22. APPLE II | | | | |
| 23. APPLE II | | | | |
| 24. APPLE II | | | | |
| 25. APPLE II | | | | |
| 26. APPLE II | | | | |
| 27. APPLE II | | | | |
| 28. APPLE II | | | | |
| 29. APPLE II | | | | |
| 30. APPLE II | | | | |
| 31. APPLE II | | | | |
| 32. APPLE II | | | | |
| 33. APPLE II | | | | |
| 34. APPLE II | | | | |
| 35. APPLE II | | | | |
| 36. APPLE II | | | | |
| 37. APPLE II | | | | |
| 38. APPLE II | | | | |
| 39. APPLE II | | | | |
| 40. APPLE II | | | | |

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

| LOGICIEL | EDITÉUR | RAM | PRIX | RAM |
|--------------|---------|-----|------|-----|
| 41. APPLE II | | | | |
| 42. APPLE II | | | | |
| 43. APPLE II | | | | |
| 44. APPLE II | | | | |
| 45. APPLE II | | | | |
| 46. APPLE II | | | | |
| 47. APPLE II | | | | |
| 48. APPLE II | | | | |
| 49. APPLE II | | | | |
| 50. APPLE II | | | | |
| 51. APPLE II | | | | |
| 52. APPLE II | | | | |
| 53. APPLE II | | | | |
| 54. APPLE II | | | | |
| 55. APPLE II | | | | |
| 56. APPLE II | | | | |
| 57. APPLE II | | | | |
| 58. APPLE II | | | | |
| 59. APPLE II | | | | |
| 60. APPLE II | | | | |

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

| LOGICIEL | EDITÉUR | RAM | PRIX | RAM |
|--------------|---------|-----|------|-----|
| 61. APPLE II | | | | |
| 62. APPLE II | | | | |
| 63. APPLE II | | | | |
| 64. APPLE II | | | | |
| 65. APPLE II | | | | |
| 66. APPLE II | | | | |
| 67. APPLE II | | | | |
| 68. APPLE II | | | | |
| 69. APPLE II | | | | |
| 70. APPLE II | | | | |
| 71. APPLE II | | | | |
| 72. APPLE II | | | | |
| 73. APPLE II | | | | |
| 74. APPLE II | | | | |
| 75. APPLE II | | | | |
| 76. APPLE II | | | | |
| 77. APPLE II | | | | |
| 78. APPLE II | | | | |
| 79. APPLE II | | | | |
| 80. APPLE II | | | | |

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

| LOGICIEL | EDITÉUR | RAM | PRIX | RAM |
|---------------|---------|-----|------|-----|
| 81. APPLE II | | | | |
| 82. APPLE II | | | | |
| 83. APPLE II | | | | |
| 84. APPLE II | | | | |
| 85. APPLE II | | | | |
| 86. APPLE II | | | | |
| 87. APPLE II | | | | |
| 88. APPLE II | | | | |
| 89. APPLE II | | | | |
| 90. APPLE II | | | | |
| 91. APPLE II | | | | |
| 92. APPLE II | | | | |
| 93. APPLE II | | | | |
| 94. APPLE II | | | | |
| 95. APPLE II | | | | |
| 96. APPLE II | | | | |
| 97. APPLE II | | | | |
| 98. APPLE II | | | | |
| 99. APPLE II | | | | |
| 100. APPLE II | | | | |

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

LOGICIELS

Sommaire

TIC TAC TOE, ou comment réviser votre tactique de jeu, et accessoirement, voir anglais DANS LA LUNE, l'astronaute savant? Pas vraiment. Essayez le, vous saquez (peut-être) de faire une bonne opération! Par J. TORDEJMAN.

RESTONS SIMPLES ! Cette page éducative est réservée aux enseignants soucieux de leur formation continue. Elle est destinée à ceux qui veulent qu'un langage pédagogique soit utilisable par les enseignants. Elle est destinée à ceux qui veulent qu'un langage pédagogique soit utilisable par les enseignants. Elle est destinée à ceux qui veulent qu'un langage pédagogique soit utilisable par les enseignants.



TIC TAC TOE

Est-ami que les juges appellent le jeu de la lune... Dans un jeu de la lune, vous avez appns quelques chose, car l'ordinateur vous indique ce que vous saurez de faire. Comme on le voit dans un jeu de la lune, il ne suffit pas d'être un bon joueur, il faut aussi être un bon joueur. Il faut aussi être un bon joueur. Il faut aussi être un bon joueur.

TIC 99/4A



```
1000 GOTO 1000
1010 PRINT "TIC TAC TOE"
1020 GOTO 1000
1030 PRINT "TIC TAC TOE"
1040 GOTO 1000
1050 PRINT "TIC TAC TOE"
1060 GOTO 1000
1070 PRINT "TIC TAC TOE"
1080 GOTO 1000
1090 PRINT "TIC TAC TOE"
1100 GOTO 1000
1110 PRINT "TIC TAC TOE"
1120 GOTO 1000
1130 PRINT "TIC TAC TOE"
1140 GOTO 1000
1150 PRINT "TIC TAC TOE"
1160 GOTO 1000
1170 PRINT "TIC TAC TOE"
1180 GOTO 1000
1190 PRINT "TIC TAC TOE"
1200 GOTO 1000
1210 PRINT "TIC TAC TOE"
1220 GOTO 1000
1230 PRINT "TIC TAC TOE"
1240 GOTO 1000
1250 PRINT "TIC TAC TOE"
1260 GOTO 1000
1270 PRINT "TIC TAC TOE"
1280 GOTO 1000
1290 PRINT "TIC TAC TOE"
1300 GOTO 1000
1310 PRINT "TIC TAC TOE"
1320 GOTO 1000
1330 PRINT "TIC TAC TOE"
1340 GOTO 1000
1350 PRINT "TIC TAC TOE"
1360 GOTO 1000
1370 PRINT "TIC TAC TOE"
1380 GOTO 1000
1390 PRINT "TIC TAC TOE"
1400 GOTO 1000
1410 PRINT "TIC TAC TOE"
1420 GOTO 1000
1430 PRINT "TIC TAC TOE"
1440 GOTO 1000
1450 PRINT "TIC TAC TOE"
1460 GOTO 1000
1470 PRINT "TIC TAC TOE"
1480 GOTO 1000
1490 PRINT "TIC TAC TOE"
1500 GOTO 1000
1510 PRINT "TIC TAC TOE"
1520 GOTO 1000
1530 PRINT "TIC TAC TOE"
1540 GOTO 1000
1550 PRINT "TIC TAC TOE"
1560 GOTO 1000
1570 PRINT "TIC TAC TOE"
1580 GOTO 1000
1590 PRINT "TIC TAC TOE"
1600 GOTO 1000
1610 PRINT "TIC TAC TOE"
1620 GOTO 1000
1630 PRINT "TIC TAC TOE"
1640 GOTO 1000
1650 PRINT "TIC TAC TOE"
1660 GOTO 1000
1670 PRINT "TIC TAC TOE"
1680 GOTO 1000
1690 PRINT "TIC TAC TOE"
1700 GOTO 1000
1710 PRINT "TIC TAC TOE"
1720 GOTO 1000
1730 PRINT "TIC TAC TOE"
1740 GOTO 1000
1750 PRINT "TIC TAC TOE"
1760 GOTO 1000
1770 PRINT "TIC TAC TOE"
1780 GOTO 1000
1790 PRINT "TIC TAC TOE"
1800 GOTO 1000
1810 PRINT "TIC TAC TOE"
1820 GOTO 1000
1830 PRINT "TIC TAC TOE"
1840 GOTO 1000
1850 PRINT "TIC TAC TOE"
1860 GOTO 1000
1870 PRINT "TIC TAC TOE"
1880 GOTO 1000
1890 PRINT "TIC TAC TOE"
1900 GOTO 1000
1910 PRINT "TIC TAC TOE"
1920 GOTO 1000
1930 PRINT "TIC TAC TOE"
1940 GOTO 1000
1950 PRINT "TIC TAC TOE"
1960 GOTO 1000
1970 PRINT "TIC TAC TOE"
1980 GOTO 1000
1990 PRINT "TIC TAC TOE"
2000 GOTO 1000
```

A VOS MARQUES

CALENDRIER DES JOURNÉES GRATUITS TEXAS INSTRUMENTS C.O.V. avec un cadeau gratuit de calculatrice. Dates: 13 Juin LYON 20 Juin CLERMONT FERRAND

```
1000 GOTO 1000
1010 PRINT "A VOS MARQUES"
1020 GOTO 1000
1030 PRINT "A VOS MARQUES"
1040 GOTO 1000
1050 PRINT "A VOS MARQUES"
1060 GOTO 1000
1070 PRINT "A VOS MARQUES"
1080 GOTO 1000
1090 PRINT "A VOS MARQUES"
1100 GOTO 1000
1110 PRINT "A VOS MARQUES"
1120 GOTO 1000
1130 PRINT "A VOS MARQUES"
1140 GOTO 1000
1150 PRINT "A VOS MARQUES"
1160 GOTO 1000
1170 PRINT "A VOS MARQUES"
1180 GOTO 1000
1190 PRINT "A VOS MARQUES"
1200 GOTO 1000
1210 PRINT "A VOS MARQUES"
1220 GOTO 1000
1230 PRINT "A VOS MARQUES"
1240 GOTO 1000
1250 PRINT "A VOS MARQUES"
1260 GOTO 1000
1270 PRINT "A VOS MARQUES"
1280 GOTO 1000
1290 PRINT "A VOS MARQUES"
1300 GOTO 1000
1310 PRINT "A VOS MARQUES"
1320 GOTO 1000
1330 PRINT "A VOS MARQUES"
1340 GOTO 1000
1350 PRINT "A VOS MARQUES"
1360 GOTO 1000
1370 PRINT "A VOS MARQUES"
1380 GOTO 1000
1390 PRINT "A VOS MARQUES"
1400 GOTO 1000
1410 PRINT "A VOS MARQUES"
1420 GOTO 1000
1430 PRINT "A VOS MARQUES"
1440 GOTO 1000
1450 PRINT "A VOS MARQUES"
1460 GOTO 1000
1470 PRINT "A VOS MARQUES"
1480 GOTO 1000
1490 PRINT "A VOS MARQUES"
1500 GOTO 1000
1510 PRINT "A VOS MARQUES"
1520 GOTO 1000
1530 PRINT "A VOS MARQUES"
1540 GOTO 1000
1550 PRINT "A VOS MARQUES"
1560 GOTO 1000
1570 PRINT "A VOS MARQUES"
1580 GOTO 1000
1590 PRINT "A VOS MARQUES"
1600 GOTO 1000
1610 PRINT "A VOS MARQUES"
1620 GOTO 1000
1630 PRINT "A VOS MARQUES"
1640 GOTO 1000
1650 PRINT "A VOS MARQUES"
1660 GOTO 1000
1670 PRINT "A VOS MARQUES"
1680 GOTO 1000
1690 PRINT "A VOS MARQUES"
1700 GOTO 1000
1710 PRINT "A VOS MARQUES"
1720 GOTO 1000
1730 PRINT "A VOS MARQUES"
1740 GOTO 1000
1750 PRINT "A VOS MARQUES"
1760 GOTO 1000
1770 PRINT "A VOS MARQUES"
1780 GOTO 1000
1790 PRINT "A VOS MARQUES"
1800 GOTO 1000
1810 PRINT "A VOS MARQUES"
1820 GOTO 1000
1830 PRINT "A VOS MARQUES"
1840 GOTO 1000
1850 PRINT "A VOS MARQUES"
1860 GOTO 1000
1870 PRINT "A VOS MARQUES"
1880 GOTO 1000
1890 PRINT "A VOS MARQUES"
1900 GOTO 1000
1910 PRINT "A VOS MARQUES"
1920 GOTO 1000
1930 PRINT "A VOS MARQUES"
1940 GOTO 1000
1950 PRINT "A VOS MARQUES"
1960 GOTO 1000
1970 PRINT "A VOS MARQUES"
1980 GOTO 1000
1990 PRINT "A VOS MARQUES"
2000 GOTO 1000
```

L'ASTRONAUTE SAVANT

Des vaisseaux spatiaux porteurs de nombres, opérations arithmétiques, station spatiale, astéroïdes menacés d'écrasement, voici de l'A.C.O. dans l'espace, par petits bouts. Votre mission: trouver la solution respectée dans un vaisseau spatial robotique.

```
1000 GOTO 1000
1010 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1020 GOTO 1000
1030 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1040 GOTO 1000
1050 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1060 GOTO 1000
1070 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1080 GOTO 1000
1090 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1100 GOTO 1000
1110 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1120 GOTO 1000
1130 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1140 GOTO 1000
1150 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1160 GOTO 1000
1170 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1180 GOTO 1000
1190 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1200 GOTO 1000
1210 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1220 GOTO 1000
1230 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1240 GOTO 1000
1250 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1260 GOTO 1000
1270 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1280 GOTO 1000
1290 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1300 GOTO 1000
1310 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1320 GOTO 1000
1330 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1340 GOTO 1000
1350 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1360 GOTO 1000
1370 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1380 GOTO 1000
1390 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1400 GOTO 1000
1410 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1420 GOTO 1000
1430 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1440 GOTO 1000
1450 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1460 GOTO 1000
1470 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1480 GOTO 1000
1490 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1500 GOTO 1000
1510 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1520 GOTO 1000
1530 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1540 GOTO 1000
1550 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1560 GOTO 1000
1570 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1580 GOTO 1000
1590 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1600 GOTO 1000
1610 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1620 GOTO 1000
1630 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1640 GOTO 1000
1650 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1660 GOTO 1000
1670 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1680 GOTO 1000
1690 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1700 GOTO 1000
1710 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1720 GOTO 1000
1730 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1740 GOTO 1000
1750 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1760 GOTO 1000
1770 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1780 GOTO 1000
1790 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1800 GOTO 1000
1810 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1820 GOTO 1000
1830 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1840 GOTO 1000
1850 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1860 GOTO 1000
1870 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1880 GOTO 1000
1890 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1900 GOTO 1000
1910 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1920 GOTO 1000
1930 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1940 GOTO 1000
1950 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1960 GOTO 1000
1970 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
1980 GOTO 1000
1990 PRINT "L'ASTRONAUTE SAVANT"
2000 GOTO 1000
```



T99/4A

Un programme à but pédagogique, qu'est-ce que c'est? Les avis semblent partagés comme le prouvent cette lettre concernant un programme publié dans le numéro 32 et tiré du recueil de G.PICARD. Des goûts et des couleurs...

N.D.R.



À propos d'un programme de nombres décimaux...

Le contrat, montre qu'on a des données à traiter et à insérer dans un répertoire, un contrôleur...

après, ce ne sert à nouveau rien. Avez-vous le désir de revenir à l'état initial de votre micro-ordinateur?

L'enfant est invité à effectuer une série de vingt additions de nombres décimaux pour arriver au bout, une seule suite. Trouver le bon résultat à chaque fois.

Une fois obtenu, on affiche un score à la place d'une note. Rien n'a été changé dans le fond de l'exercice mais l'élève, rassuré de ne pas savoir qui a le meilleur score, se livre à une évaluation de sa propre performance.

Il faut noter que ce programme est destiné à être utilisé dans une salle de classe, dans une salle de formation continue, dans une salle de formation de adultes, dans une salle de formation de jeunes adultes, dans une salle de formation de personnes âgées.

C'est apprendre à répéter; C'est l'élève suivant l'exemple et il suffit d'être contrôlé le plus possible à une difficulté pour la surmonter.

C'est éprouver que chaque intelligence puisse développer des stratégies originales et donc au besoin de situations différentes pour parvenir à même objectif.

Un micro-ordinateur dans une école, c'est sans doute dépasser l'enseignement, dans le même numéro Paul CORNEC nous fit découvrir avec son article LOGO.

ARAIGNÉES

Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible face aux attaques répétées d'araignées géantes en marquant le plus possible de points. Pour cela vous pouvez vous déplacer à gauche, à droite et tirer. Mais plus le temps passe, plus elles vont vite.
Le programme donne un classement des joueurs suivant les points obtenus. Le son est de la fête vous en apercevez rapidement. Toutes les règles sont dans le programme.

Christophe LE BOUIL

Mode d'emploi

Le programme utilise des caractères programmables qui sont chargés à partir de la ligne 10080 jusqu'à la ligne 10160. Commencez donc par rentrer de sous-programme, puis faites RUN. Vous avez maintenant accès à 12 nouveaux caractères qui vous permettent d'être après être passé en mode caractères spéciaux (CTRL B), vous les obtenez alors de la façon suivante
SHIFT CTRL 1 SHIFT CTRL
SHIFT CTRL 2 SHIFT CTRL
SHIFT CTRL 3 SHIFT CTRL W
SHIFT CTRL 4 SHIFT CTRL E
SHIFT CTRL 5 SHIFT CTRL O
SHIFT CTRL 6 SHIFT CTRL T
Pour afficher l'araignée de la ligne 78 par exemple, vous devez donc taper successivement, après le PRINT
CTRL B SHIFT CTRL 3 CTRL B RETURN



MP-FII

```

10 12000:10070
11 12000:10070
12 12000:10070
13 12000:10070
14 12000:10070
15 12000:10070
16 12000:10070
17 12000:10070
18 12000:10070
19 12000:10070
20 12000:10070
21 12000:10070
22 12000:10070
23 12000:10070
24 12000:10070
25 12000:10070
26 12000:10070
27 12000:10070
28 12000:10070
29 12000:10070
30 12000:10070
31 12000:10070
32 12000:10070
33 12000:10070
34 12000:10070
35 12000:10070
36 12000:10070
37 12000:10070
38 12000:10070
39 12000:10070
40 12000:10070
41 12000:10070
42 12000:10070
43 12000:10070
44 12000:10070
45 12000:10070
46 12000:10070
47 12000:10070
48 12000:10070
49 12000:10070
50 12000:10070
51 12000:10070
52 12000:10070
53 12000:10070
54 12000:10070
55 12000:10070
56 12000:10070
57 12000:10070
58 12000:10070
59 12000:10070
60 12000:10070
61 12000:10070
62 12000:10070
63 12000:10070
64 12000:10070
65 12000:10070
66 12000:10070
67 12000:10070
68 12000:10070
69 12000:10070
70 12000:10070
71 12000:10070
72 12000:10070
73 12000:10070
74 12000:10070
75 12000:10070
76 12000:10070
77 12000:10070
78 12000:10070
79 12000:10070
80 12000:10070
81 12000:10070
82 12000:10070
83 12000:10070
84 12000:10070
85 12000:10070
86 12000:10070
87 12000:10070
88 12000:10070
89 12000:10070
90 12000:10070
91 12000:10070
92 12000:10070
93 12000:10070
94 12000:10070
95 12000:10070
96 12000:10070
97 12000:10070
98 12000:10070
99 12000:10070
100 12000:10070

```

```

730 MOVE 769 N # T
740 MOVE 769 N
750 CALL 769 N
760 RETURN
770 MOVE 769 N
780 MOVE 769 N
790 MOVE 769 N
800 MOVE 769 N
810 MOVE 769 N
820 MOVE 769 N
830 MOVE 769 N
840 MOVE 769 N
850 MOVE 769 N
860 MOVE 769 N
870 MOVE 769 N
880 MOVE 769 N
890 MOVE 769 N
900 MOVE 769 N
910 MOVE 769 N
920 MOVE 769 N
930 MOVE 769 N
940 MOVE 769 N
950 MOVE 769 N
960 MOVE 769 N
970 MOVE 769 N
980 MOVE 769 N
990 MOVE 769 N
1000 MOVE 769 N

```

```

10010 PRINT "ARAGNEES"
10020 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10030 PRINT "PARTE 1"
10040 PRINT "DE LA SÉRIE"
10050 PRINT "ARAGNEES"
10060 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10070 PRINT "PARTE 1"
10080 PRINT "DE LA SÉRIE"
10090 PRINT "ARAGNEES"
10100 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10110 PRINT "PARTE 1"
10120 PRINT "DE LA SÉRIE"
10130 PRINT "ARAGNEES"
10140 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10150 PRINT "PARTE 1"
10160 PRINT "DE LA SÉRIE"
10170 PRINT "ARAGNEES"
10180 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10190 PRINT "PARTE 1"
10200 PRINT "DE LA SÉRIE"
10210 PRINT "ARAGNEES"
10220 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10230 PRINT "PARTE 1"
10240 PRINT "DE LA SÉRIE"
10250 PRINT "ARAGNEES"
10260 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10270 PRINT "PARTE 1"
10280 PRINT "DE LA SÉRIE"
10290 PRINT "ARAGNEES"
10300 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10310 PRINT "PARTE 1"
10320 PRINT "DE LA SÉRIE"
10330 PRINT "ARAGNEES"
10340 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10350 PRINT "PARTE 1"
10360 PRINT "DE LA SÉRIE"
10370 PRINT "ARAGNEES"
10380 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10390 PRINT "PARTE 1"
10400 PRINT "DE LA SÉRIE"
10410 PRINT "ARAGNEES"
10420 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10430 PRINT "PARTE 1"
10440 PRINT "DE LA SÉRIE"
10450 PRINT "ARAGNEES"
10460 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10470 PRINT "PARTE 1"
10480 PRINT "DE LA SÉRIE"
10490 PRINT "ARAGNEES"
10500 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10510 PRINT "PARTE 1"
10520 PRINT "DE LA SÉRIE"
10530 PRINT "ARAGNEES"
10540 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10550 PRINT "PARTE 1"
10560 PRINT "DE LA SÉRIE"
10570 PRINT "ARAGNEES"
10580 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10590 PRINT "PARTE 1"
10600 PRINT "DE LA SÉRIE"
10610 PRINT "ARAGNEES"
10620 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10630 PRINT "PARTE 1"
10640 PRINT "DE LA SÉRIE"
10650 PRINT "ARAGNEES"
10660 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10670 PRINT "PARTE 1"
10680 PRINT "DE LA SÉRIE"
10690 PRINT "ARAGNEES"
10700 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10710 PRINT "PARTE 1"
10720 PRINT "DE LA SÉRIE"
10730 PRINT "ARAGNEES"
10740 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10750 PRINT "PARTE 1"
10760 PRINT "DE LA SÉRIE"
10770 PRINT "ARAGNEES"
10780 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10790 PRINT "PARTE 1"
10800 PRINT "DE LA SÉRIE"
10810 PRINT "ARAGNEES"
10820 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10830 PRINT "PARTE 1"
10840 PRINT "DE LA SÉRIE"
10850 PRINT "ARAGNEES"
10860 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10870 PRINT "PARTE 1"
10880 PRINT "DE LA SÉRIE"
10890 PRINT "ARAGNEES"
10900 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10910 PRINT "PARTE 1"
10920 PRINT "DE LA SÉRIE"
10930 PRINT "ARAGNEES"
10940 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10950 PRINT "PARTE 1"
10960 PRINT "DE LA SÉRIE"
10970 PRINT "ARAGNEES"
10980 PRINT "DE CHRISTOPHE LE BOUIL"
10990 PRINT "PARTE 1"
11000 PRINT "DE LA SÉRIE"

```

TU EL

C'est un jeu ! Il utilise les possibilités d'affichage point par point. Vous dirigez un vaisseau spatial (représenté par un croissant), évitez la ligne.
Le vaisseau peut subir deux chocs sans dommage, au troisième... Adieu!

Jérôme de LAGAUSIE

Mode d'emploi: inclus dans le programme.
Dernier caractère si vous désirez faire disparaître la "trace" laissée par un croissant, ajoutez la ligne:
425 POKE V,W
Pour profiler des rares effets sonores, ajoutez les interfaces cassette



PC 1251

```

10000:10000
10010:10000
10020:10000
10030:10000
10040:10000
10050:10000
10060:10000
10070:10000
10080:10000
10090:10000
10100:10000
10110:10000
10120:10000
10130:10000
10140:10000
10150:10000
10160:10000
10170:10000
10180:10000
10190:10000
10200:10000
10210:10000
10220:10000
10230:10000
10240:10000
10250:10000
10260:10000
10270:10000
10280:10000
10290:10000
10300:10000
10310:10000
10320:10000
10330:10000
10340:10000
10350:10000
10360:10000
10370:10000
10380:10000
10390:10000
10400:10000
10410:10000
10420:10000
10430:10000
10440:10000
10450:10000
10460:10000
10470:10000
10480:10000
10490:10000
10500:10000
10510:10000
10520:10000
10530:10000
10540:10000
10550:10000
10560:10000
10570:10000
10580:10000
10590:10000
10600:10000
10610:10000
10620:10000
10630:10000
10640:10000
10650:10000
10660:10000
10670:10000
10680:10000
10690:10000
10700:10000
10710:10000
10720:10000
10730:10000
10740:10000
10750:10000
10760:10000
10770:10000
10780:10000
10790:10000
10800:10000
10810:10000
10820:10000
10830:10000
10840:10000
10850:10000
10860:10000
10870:10000
10880:10000
10890:10000
10900:10000
10910:10000
10920:10000
10930:10000
10940:10000
10950:10000
10960:10000
10970:10000
10980:10000
10990:10000
11000:10000

```

```

5000:5000
5010:5000
5020:5000
5030:5000
5040:5000
5050:5000
5060:5000
5070:5000
5080:5000
5090:5000
5100:5000
5110:5000
5120:5000
5130:5000
5140:5000
5150:5000
5160:5000
5170:5000
5180:5000
5190:5000
5200:5000
5210:5000
5220:5000
5230:5000
5240:5000
5250:5000
5260:5000
5270:5000
5280:5000
5290:5000
5300:5000
5310:5000
5320:5000
5330:5000
5340:5000
5350:5000
5360:5000
5370:5000
5380:5000
5390:5000
5400:5000
5410:5000
5420:5000
5430:5000
5440:5000
5450:5000
5460:5000
5470:5000
5480:5000
5490:5000
5500:5000
5510:5000
5520:5000
5530:5000
5540:5000
5550:5000
5560:5000
5570:5000
5580:5000
5590:5000
5600:5000
5610:5000
5620:5000
5630:5000
5640:5000
5650:5000
5660:5000
5670:5000
5680:5000
5690:5000
5700:5000
5710:5000
5720:5000
5730:5000
5740:5000
5750:5000
5760:5000
5770:5000
5780:5000
5790:5000
5800:5000
5810:5000
5820:5000
5830:5000
5840:5000
5850:5000
5860:5000
5870:5000
5880:5000
5890:5000
5900:5000
5910:5000
5920:5000
5930:5000
5940:5000
5950:5000
5960:5000
5970:5000
5980:5000
5990:5000
6000:5000

```

Suite de la page 6



```

11000:11000
11010:11000
11020:11000
11030:11000
11040:11000
11050:11000
11060:11000
11070:11000
11080:11000
11090:11000
11100:11000
11110:11000
11120:11000
11130:11000
11140:11000
11150:11000
11160:11000
11170:11000
11180:11000
11190:11000
11200:11000
11210:11000
11220:11000
11230:11000
11240:11000
11250:11000
11260:11000
11270:11000
11280:11000
11290:11000
11300:11000
11310:11000
11320:11000
11330:11000
11340:11000
11350:11000
11360:11000
11370:11000
11380:11000
11390:11000
11400:11000
11410:11000
11420:11000
11430:11000
11440:11000
11450:11000
11460:11000
11470:11000
11480:11000
11490:11000
11500:11000
11510:11000
11520:11000
11530:11000
11540:11000
11550:11000
11560:11000
11570:11000
11580:11000
11590:11000
11600:11000
11610:11000
11620:11000
11630:11000
11640:11000
11650:11000
11660:11000
11670:11000
11680:11000
11690:11000
11700:11000
11710:11000
11720:11000
11730:11000
11740:11000
11750:11000
11760:11000
11770:11000
11780:11000
11790:11000
11800:11000
11810:11000
11820:11000
11830:11000
11840:11000
11850:11000
11860:11000
11870:11000
11880:11000
11890:11000
11900:11000
11910:11000
11920:11000
11930:11000
11940:11000
11950:11000
11960:11000
11970:11000
11980:11000
11990:11000
12000:11000

```

MZ 80

445 PRET=...
 463 PRET=...
 464 PRET=...
 465 PRET=...
 466 PRET=...
 467 PRET=...
 468 PRET=...
 469 PRET=...
 470 PRET=...
 471 PRET=...
 472 PRET=...
 473 PRET=...
 474 PRET=...
 475 PRET=...
 476 PRET=...
 477 PRET=...
 478 PRET=...
 479 PRET=...
 480 PRET=...
 481 PRET=...
 482 PRET=...
 483 PRET=...
 484 PRET=...
 485 PRET=...
 486 PRET=...
 487 PRET=...
 488 PRET=...
 489 PRET=...
 490 PRET=...
 491 PRET=...
 492 PRET=...
 493 PRET=...
 494 PRET=...
 495 PRET=...
 496 PRET=...
 497 PRET=...
 498 PRET=...
 499 PRET=...
 500 PRET=...

501 PRET=...
 502 PRET=...
 503 PRET=...
 504 PRET=...
 505 PRET=...
 506 PRET=...
 507 PRET=...
 508 PRET=...
 509 PRET=...
 510 PRET=...
 511 PRET=...
 512 PRET=...
 513 PRET=...
 514 PRET=...
 515 PRET=...
 516 PRET=...
 517 PRET=...
 518 PRET=...
 519 PRET=...
 520 PRET=...
 521 PRET=...
 522 PRET=...
 523 PRET=...
 524 PRET=...
 525 PRET=...
 526 PRET=...
 527 PRET=...
 528 PRET=...
 529 PRET=...
 530 PRET=...
 531 PRET=...
 532 PRET=...
 533 PRET=...
 534 PRET=...
 535 PRET=...
 536 PRET=...
 537 PRET=...
 538 PRET=...
 539 PRET=...
 540 PRET=...
 541 PRET=...
 542 PRET=...
 543 PRET=...
 544 PRET=...
 545 PRET=...
 546 PRET=...
 547 PRET=...
 548 PRET=...
 549 PRET=...
 550 PRET=...

551 PRET=...
 552 PRET=...
 553 PRET=...
 554 PRET=...
 555 PRET=...
 556 PRET=...
 557 PRET=...
 558 PRET=...
 559 PRET=...
 560 PRET=...
 561 PRET=...
 562 PRET=...
 563 PRET=...
 564 PRET=...
 565 PRET=...
 566 PRET=...
 567 PRET=...
 568 PRET=...
 569 PRET=...
 570 PRET=...
 571 PRET=...
 572 PRET=...
 573 PRET=...
 574 PRET=...
 575 PRET=...
 576 PRET=...
 577 PRET=...
 578 PRET=...
 579 PRET=...
 580 PRET=...
 581 PRET=...
 582 PRET=...
 583 PRET=...
 584 PRET=...
 585 PRET=...
 586 PRET=...
 587 PRET=...
 588 PRET=...
 589 PRET=...
 590 PRET=...
 591 PRET=...
 592 PRET=...
 593 PRET=...
 594 PRET=...
 595 PRET=...
 596 PRET=...
 597 PRET=...
 598 PRET=...
 599 PRET=...
 600 PRET=...

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR !

per GENICA (pour ORIC, 199,
 Commodore, Akice Tandy, Sanyo,
 Citizen, TIOL, Lyrex, EBCS, Akate,
 etc.)
 GENICA B.P. 40 - YEZUERE
 FRANCE.



PERITEL STEREO
 Dans la série 'Evtons nos dents les jambes dans les fils qui braiment partout', la société GENICA, spécialisée dans la fabrication de cordons Audio, Vidéo, Micro - Informatique et Télématique, fabrique un adaptateur permettant de brancher sur un récepteur, équipé d'une prise géométrique, un magnétophone et un micro ordinateur ou deux ordinateurs, avec basculement de l'un sur l'autre par simple interrupteur. Longueur du cordon : 1 mètre. Prix de vente public TTC : 300,00 F environ. Ce produit s'ajoute à la gamme micro - informatique fabriquée...

TELE ORIC
 ORIC FRANCE se lance dans l'importation et la diffusion de monteurs, la NOUVEAUX 120000 est un 31 centimètres vert ou ambre au prix public de 1.090 F. Le NOUVEAUX 1414 Cc. est un 37 centimètres couleur et il vous coûte 2.800 F. TTC. Mais où s'arrête-t-elle chez ORIC ?



A vous de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

La Rédaction

1000 PRINTEUR...
 1001 PRINTEUR...
 1002 PRINTEUR...
 1003 PRINTEUR...
 1004 PRINTEUR...
 1005 PRINTEUR...
 1006 PRINTEUR...
 1007 PRINTEUR...
 1008 PRINTEUR...
 1009 PRINTEUR...
 1010 PRINTEUR...
 1011 PRINTEUR...
 1012 PRINTEUR...
 1013 PRINTEUR...
 1014 PRINTEUR...
 1015 PRINTEUR...
 1016 PRINTEUR...
 1017 PRINTEUR...
 1018 PRINTEUR...
 1019 PRINTEUR...
 1020 PRINTEUR...

ERRATA de N° 34 Si vous n'avez pas de miroir chez vous...

LES VERNES ENCORE L'AURAIENT MAUVAIS !

LES ROHARSQUES VEULENT L'ASTOR !

IL EST JUREMENT LA !

ET LE DOUT EST UNE NORME D'INTERFACE



LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Axis assassin

pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Un logiciel proposé par EDA (Educatrice Arts). Votre mission détruire les combattants envoyés par le Maître des arènes, au travers de plus de deux cents tableaux. Vous armés: une puissance de feu dirigée et une bombe puissante par tableau. Vous adversaires se affrontent en tous types assésiens. Les premiers tendent des fils transparents à la toile. Prenez garde de ne pas vous y prendre. Comme une mouche les derniers volent par deux. Pour les abattez, vous devez les toucher tous deux de suite, sinon vous ou tuez. à vos risques et périls. Pour acheter un tableau, vous devez extermier un nombre défini de mécanarons (ce nombre augmente avec la difficulté des tableaux). Dès que le quota est atteint, l'arme apparaît au fond de la toile. à vous tout à la touche dans les secondes qui viennent, sans prévenir les

pommes funébres. Lors de l'apparition de l'Arène, à vous larguez la bombe puissante, vous êtes transporté dans le nid de l'araignée pour un combat encore plus difficile. Votre but est de libérer un de vos compagnons, prisonnier du maître des araignées. Facile? Pas tant que ça tout d'abord, car vous devez aller en vous un peu bonté contre vous: le maître des araignées ne doit pas être touché; votre compagnon est à l'intérieur d'une zone bledée que vous devez ouvrir. Et tout cela doit être réalisé en moins d'une minute, sinon le nid est démolit. Si vous réussissez, vous passez au tableau suivant, avec un assésien de plus en relative. Vous sentez-vous prêt au combat? Alors faites vos adieux à tous les fils qui vous sont chers. Et battez-vous Le Maître des araignées avec les sacrifices humains.

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS TI99 4A très bon état - cordon KT + deux livres de programmes pour TI 9900 F. MA de BROUICKER 112, bd Malherbes 75017 PARIS TEL 227 53 12

ACHETE pour TI99 4A 2 manettes de jeux. Faire offre au 39357 14 48 CYNLE PAPAZIAN

CHERCHE une intégrité de disquette avec carte contrôleur pour TI99 4A. Manuscrit FROM-CHET 29 rue de Créteil LYON

CHERCHE passeur VIC 20 pour échange si renseignements de programmes J3. OUDOUX 62200 MOISSAC TEL. (63) 94 03 74

ACHETE ZX81 + 16K pr raisonnable. Sergio au 606 49 87

VENDS ZX SPECTRUM 48K + Pentel + nombreux programmes (arcade, réflexion, décembre 83) tous garantis. Valeur 2500 F. Vendu 2800 F. Tel: (91) 49 63 92 (après 18h)

VENDS TOI très bon état année 83) + Polar + basic + magnéto + 7 livres (valeurs 6216 F.) + vendeur 2500 F. Ecrite ou tel. à G.RIMAL 39 bd d'Albat 72200 LA FLECHE TEL: (43) 94 02 31

VENDS console CBS avec 11 K7, jeu: TURBO ET QUICK SHOT 11L 2000 F. Tel: 016.50.91 (dans la journée)

VENDS TRS 80 modèle 1 niveau 25 650k exten vier + claviers numérique + interface extérieure 32Kx + Over BASH 6108 DPOD + livres + revues + kitus 6500 F. DA. GUNIA ISRAEL, 11 rue Cours communes 92380 GARCHES.

VENDS CANON XT2 garantie programmes et manuel 2050 F. X 710 1800 F. - X 730 motricité KT 650.

VENDS CANON XT2 S80 - XM 101 - 80k 760 F. - X 102 KT 700 F. - X 101.20111

VENDS CANON XT2 S80 - XM 101 - 80k 760 F. - X 102 KT 700 F. - X 101.20111

VENDS logiciel "Flight simulation IFF" sur cassette pour Commodore 64 - imports 3 USA - neuf - 300 F. Tel. Bureau 203 41 28 - Après 19h 30 534 99 20

VENDS moduleur SECAM pour 107 400 F. Claude DRAUD TEL (73) 23 03 37

VENDS SPECTRUM 48K pentel avec 107 400 F. programmes RTTY - CW et 500 F. de livres sur SPECTRUM, le tout 2300 F. Daniel KLOTZ 14 rue de Rome 57210 MAZIERES LES METZ.

ACHETE module base étendu pour TI99 4A. Jean Michel BACHER TEL. (01) 79 78 16 (après 17h)

VENDS pour TI99 4A Module de jeu Connect for Blasio Games, Charge Winaps 100 F. Lunell J.C. MARTINEZ 14 impasse campagna 31200 TOULOUSE.

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef:
Gérard CECALIAN

Directeur Technique:
Benôite PICAUD

Responsable Informatique:
Philippe CLOUJAN

Maquette:
Christine MARÉ

Dessins:
Jean-Louis REBIÈRE

Editeur:
SHFT EDITIONS

27, rue du Gen-Foy 75003 PARIS

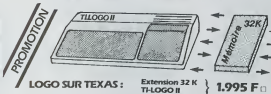
Publié au Journal. Distribution NMPP.

N° R C 83 6621.

Imprimerie:
DULAC et JAPON S.A. EVREUX.

La Règle à Calcul

LA RÈGLE À CALCUL
sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4.
Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants, utiliser le logo II (en français), outil indispensable à l'level informatique des 80's.



LOGO SUR TEXAS : Extension 32 K TI-LOGO II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

| Calcul | 265,00 | 11 |
|-------------------|--------|----|
| Franç. | 252,00 | 11 |
| En anglais | 265,00 | 11 |
| Ti 99/400 | 265,00 | 11 |
| Unité de base | 14,00 | 11 |
| Unité de base II | 14,00 | 11 |
| Unité de base III | 14,00 | 11 |
| Unité de base IV | 14,00 | 11 |
| Unité de base V | 14,00 | 11 |

| MODULES SUPPLÉMENTAIRES | | |
|-------------------------|--------|----|
| Règle à calcul | 265,00 | 11 |
| Unité de base | 265,00 | 11 |
| Unité de base II | 265,00 | 11 |
| Unité de base III | 265,00 | 11 |
| Unité de base IV | 265,00 | 11 |
| Unité de base V | 265,00 | 11 |

| MODULES LOGICIELS TEXAS | | |
|-------------------------|-------|----|
| dujeu | 75,00 | 11 |
| Demons | 75,00 | 11 |
| Midi | 75,00 | 11 |
| Bayes | 75,00 | 11 |
| Unité de base | 75,00 | 11 |
| Unité de base II | 75,00 | 11 |

| PROGRAMMES MAGNARD | | |
|--------------------|-------|----|
| Le grand jeu | 99,00 | 11 |
| Demons | 99,00 | 11 |

| PROGRAMMES VHS TEXAS | | |
|----------------------|--------|----|
| Concordance | 175,00 | 11 |
| Camp et mail | 175,00 | 11 |
| Midi | 175,00 | 11 |
| Midi | 175,00 | 11 |

| PROGRAMMES COLLEGE TEXAS | | |
|--------------------------|-------|----|
| Projet 1 | 75,00 | 11 |
| Projet 2 | 75,00 | 11 |
| Projet 3 | 75,00 | 11 |
| Projet 4 | 75,00 | 11 |

| HISORICOLOGES SOFTWARE | | |
|------------------------|--------|----|
| Unité de base | 150,00 | 11 |
| Unité de base II | 150,00 | 11 |
| Unité de base III | 90,00 | 11 |

LOGO II en français: Module éducatif. Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en faisant à l'école la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande. Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFES AU 11/6/1984

Nom: _____

Prénoms: _____

Adresse: _____

Code Postal: _____

Ville: _____

CN, prix sont indiqués et peuvent être modifiés sans préavis.

Produit, disponibilité dans la limite de nos stocks.

Remarque: au Bas de page et d'impression non autorisée pour les copies de 1 000.

SAUVEGARDE CANCELLATION: les livrés sont garantis 30 jours. Remarque: les livrés sont garantis 30 jours.

Remarque: les livrés sont garantis 30 jours.

Remarque: les livrés sont garantis 30 jours.